

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN  
TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI TERHADAP MINAT BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS IV MIN ALEHANUAE KECAMATAN SINJAI  
UTARA KABUPATEN SINJAI**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Alauddin Makassar

**OLEH**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
MAKASSAR

**NURFASIAH**  
**20800113077**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurfasihah  
NIM : 20800113077  
Tempat/Tgl.Lahir : Sinjai, 16 April 1995  
Jur/Prodi/Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah  
Alamat : Jl. Mamoa Vc  
Judul : Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran  
Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta  
Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara  
Kabupaten Sinjai

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 20 November 2017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Penyusun,



**NURFASIAH**

**NIM. 20800113077**

M A K A S S A R

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Nurfasihah**, NIM: 20800113077, mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai”**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, 20 November 2017

Pembimbing I



**Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I.**  
NIP:19550817199103 1 002

Pembimbing II



**Jamilah, S.Si., M.Si.**  
NIP: 19760405200501 2 005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R



## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai”**, yang disusun oleh saudari **Nurfasihah**, NIM: 20800113077 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari **Selasa** tanggal **28 November 2017 M**. Bertepatan dengan **9 Rabiul Awal 1439 H**. Dinyatakan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan beberapa perbaikan.

Makassar, 28 November 2017 M  
9 Rabiul Awal 1439 H.

### DEWAN PENGUJI (SK. Dekan No. 3013 Tahun 2017)

KETUA : Dr. Shabir U, M.Ag.  
SEKERTARIS : Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag  
MUNAQASYAH I : Dr. Hj. St Syamsudduha, M.Pd.  
MUNAQASYAH II : Munirah, S.Ag., M.Ag.  
PEMBIMBING I : Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I.  
PEMBIMBING II : Jamilah, S.Si., M.Si.

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Disahkan oleh :

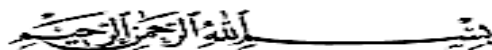
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Alauddin Makassar //



**Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M. Ag.**

NIP. 19730120 200312 1 001

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillahirabbil'alam* segala puji hanya milik Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dicurahkan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga selesai. Salam dan shalawat senantiasa penulis haturkan kepada Rasulullah Muhammad *Sallallahu' Alaihi Wasallam* sebagai satu-satunya uswatun hasanah dalam menjalankan aktivitas keseharian kita.

Skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai”** merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan studi dan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa memulai hingga mengakhiri proses penyusunan skripsi ini bukanlah hal seperti membalikkan telapak tangan. Ada banyak hambatan yang dilalui. Hanya dengan ketekunan dan kerja keraslah yang menjadi penggerak sang penulis dalam menyelesaikan segala proses tersebut. Juga karena adanya berbagai bantuan baik berupa moril dan materil dari berbagai pihak yang telah membantu memudahkan langkah sang penulis. Skripsi ini jauh dari kesempurnaan yang diharapkan, baik dari segi teoretis, maupun dari pembahasan

hasilnya. Meskipun demikian, penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta Ibunda St.Dahliah dan Ayahanda Muh. Sofyan yang telah mempertaruhkan seluruh hidupnya untuk kesuksesan anaknya, yang telah melahirkan, membesarkan, mendidik dengan sepenuh hati dalam buaian kasih sayang kepada penulis, serta doa restu dan pengorbanan ikhlas dan tak terhingga yang mana telah menjadi spirit yang selalu mengiringi langkah-langkah penulis dalam menapaki hidup menuju masa depan yang cerah.

Selama menempuh studi maupun dalam merampungkan dan menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Musafir Pababbari, M.Si., selaku Rektor UIN Alauddin Makassar beserta wakil Rektor I, II, dan III.
2. Dr. Muhammad Amri, Lc., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta jajarannya.
3. Dr. M. Shabir U., M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Drs. Muhammad.Yahdi, M.Ag. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Alauddin Makassar.
4. Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I. dan Jamilah, S.Si., M.Si. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu

dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk mulai dari penyusunan proposal hingga rampungannya skripsi ini.

5. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan, memberikan ilmu pengetahuan, dan pelayanan yang layak selama penulis melakukan studi.
6. Seluruh keluarga besar penulis yang ada di Sinjai, Kajuara dan di Makassar teristimewa kepada kedua orangtua, dan saudara-saudaraku tersayang Nurfatimah, Nurfaidah, Ahmad Fauzan, Nurfauziah, Ahmad Yamin, yang telah memberikan motivasi, dukungan dan doa yang tiada hentinya buat penulis.
7. Teman-teman jurusan PGMI khususnya angkatan 2013 UIN Alauddin Makassar dan teristimewa untuk kelas PGMI 3,4 yang selama empat tahun ini telah berbagi suka dan duka serta memberikan banyak motivasi, bantuan dan telah menjadi teman diskusi yang hebat bagi penulis.
8. Sahabat-sahabat KKN Reguler UIN Alauddin Makassar angkatan ke-54 Kab.Bulukumba Kec.Bulukumpa teristimewa untuk Desa Salassae. Bapak dan Ibu Kepala Desa, Bapak dan Ibu dusun, dan segenap tenaga pengajar dan adik-adik SD. 8 Bulukumba. Karena dukungan dan bantuan kalian penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

9. Semua keluarga, teman-teman, dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dengan ikhlas dalam banyak hal yang berhubungan dengan penyelesaian studi penulis.

Semoga skripsi yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan skripsi ini. Saran dan kritik yang membangun tentunya sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan skripsi ini.

Makassar, 20 November 2017

Penulis





## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| JUDUL.....  | i   |
| PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI.....                       | ii  |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                           | iii |
| PENGESAHAN SKRIPSI.....                               | iv  |
| KATA PENGANTAR .....                                  | v   |
| DAFTAR ISI.....                                       | ix  |
| ABSTRAK.....  | xi  |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                          |     |
| A. Latar Belakang.....                                | 1   |
| B. Rumusan Masalah .....                              | 8   |
| C. Hipotesis .....                                    | 8   |
| D. Definisi Operasional Variabel .....                | 9   |
| E. Tujuan Penelitian.....                             | 10  |
| F. Manfaat Penelitian.....                            | 10  |
| <br><b>BAB II TINJAUAN TEORETIS</b>                   |     |
| A. Media Interaktif Animasi.....                      | 13  |
| a. Pengertian Media Interaktif.....                   | 13  |
| b. Macam-macam media pembelajaran.....                | 14  |
| B. Kegunaan Media Pembelajaran.....                   | 16  |
| C. Minat Belajar .....                                | 19  |
| a. Pengertian Minat.....                              | 19  |
| b. Pengertian Belajar.....                            | 22  |
| c. Minat Belajar.....                                 | 23  |
| d. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar..... | 28  |
| <br><b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>              |     |
| A. Lokasi Penelitian.....                             | 33  |
| B. Jenis Penelitian .....                             | 33  |
| C. Populasi dan sampel Penelitian.....                | 33  |
| D. Variabel Penelitian.....                           | 35  |
| E. Prosedur Penelitian .....                          | 35  |

|  |           |
|--|-----------|
| F. Desain Penelitian .....   | 37        |
| G. Instrumen Penelitian .....  | 37        |
| H. Teknik Analisis Data .....  | 38        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>   |           |
| A. Hasil Penelitian .....  | 45        |
| a. Hasil Observasi Minat Siswa.....  | 45        |
| b. Minat Belajar Siswa .....   | 48        |
| c. Pengaruh Media Interaktif Animasi .....                                   | 58        |
| B. Pembahasan.   |           |
| 1. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menerapkan .....                      | 62        |
| 2. Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Menerapkan.....                       | 63        |
| 3. Terdapat Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap<br>Minat Belajar..... | 64        |
| <b>BAB V PENUTUP</b>   |           |
| A. Kesimpulan.....   | 67        |
| B. Saran .....   | 68        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>69</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>   |           |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>  |           |

## ABSTRAK

**Nama** : Nurfasihah  
**NIM** : 20800113077  
**Fakultas / Prodi** : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Judul** : Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai

---

Pokok masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Untuk mengetahui Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menerapkan Media Interaktif Animasi pada Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. 2) Untuk mengetahui Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menerapkan Media Interaktif Animasi pada Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. 3) Untuk mengetahui Adanya Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

Menurut Gagne dan Briggs dalam buku Azhar Arsyad secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, kaset, video, kamera, film, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Eksperimen* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest One Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN Alehanuae yang berjumlah 21 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui minat belajar peserta didik berupa observasi 7 item dan angket sebanyak 20 item. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *uji-t*.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh rata-rata dari *pretest-posttest*, sebelum menggunakan media interaktif animasi (*pretest*) sebesar 60,80 dan setelah menggunakan media interaktif animasi (*posttest*) sebesar 70,6. Sedangkan berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh nilai *sig* (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari pada  $\alpha$  sebesar 0,05 (*sign  $\alpha$* ) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima. Jadi ada pengaruh signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi setiap manusia dan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan suatu bangsa. Pendidikan merupakan masalah yang tidak pernah selesai (*unfinished agenda*) karena pendidikan selalu terasa tidak pernah memuaskan. Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia sebagaimana sejarah telah mencatat dan membuktikan bahwa islam pernah mencapai puncak keemasan karena pendidikan. Pendidikan sendiri di jelaskan dalam QS Al- A'laq ayat 1-5 yang berbunyi,

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ {1} خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ {2} اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ {3} الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ {4} عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ {5}

Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan tuhanmu lah yang paling pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahui".

Disadari atau tidak, terkadang kita melupakan apa yang menjadi tujuan dari sebuah pendidikan dan tak jarang pula kita melupakan pilar-pilar pendidikan yang merupakan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Sehingga arah pendidikan di Indonesia semakin tidak jelas yang di lakukan oleh para penerus bangsa dan aparaturnya pemerintah yang menyebabkan mutu pendidikan rendah. Empat pilar

pendidikan yakni *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to be* (belajar untuk mencari jati diri), *learning to do* (belajar untuk mengajarkan sesuatu), *learning to life together* (belajar untuk bekerja sama). Dalam proses pencapaian pilar-pilar pendidikan tersebut, lahir banyak teori-teori belajar yang dipandang dapat mencapai tujuan dari sebuah pendidikan tersebut.<sup>1</sup>

Dalam mewujudkan tujuan pembangunan nasional seperti yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea III yaitu :

Melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yaitu tenaga terdidik yang mampu menjawab tantangan-tantangan zaman yang berubah dan berkembang sangat cepat.<sup>2</sup>

Kewajiban para aparatur pemerintah terlebih lagi yang berhubungan dengan bidang pendidikan untuk mewujudkan tujuan UUD 1945 alinea III yang telah dikemukakan di atas.

Di era globalisasi saat ini, kenyataannya sistem pendidikan nasional Indonesia masih sangat terpusat dan diskriminatif. Sehingga, hal tersebut menyebabkan persaingan menjadi jalan yang harus ditempuh untuk mendapatkan apa yang menjadi impian setiap orang. Persaingan ini menjadi salah satu alasan seseorang harus memiliki ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tinggi sehingga memiliki

---

<sup>1</sup> Amri Sofan dan Ahmadi Khoiru, *Proses Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h. 14.

<sup>2</sup> Republik Indonesia, Pembukaan UUD 1945, Alinea III.



kemampuan untuk bersaing di era yang penuh dengan persaingan dan hal ini sangat mempengaruhi perbaikan SDM.<sup>3</sup>

Pengaruh pendidikan dapat dilihat dan dirasakan secara langsung dalam perkembangan dan kehidupan masyarakat, kehidupan kelompok dan kehidupan individu. Masalah pendidikan dan pembelajaran merupakan masalah yang cukup kompleks, karena banyak faktor yang mempengaruhinya salah satunya adalah guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dan utama dalam proses belajar mengajar, karena keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik, yaitu: *pertama*, proses pembelajaran melibatkan proses mental peserta didik secara maksimal, tidak hanya menuntut peserta didik sekedar mendengar, mencatat, tetapi menghendaki aktivitas peserta didik dalam proses berpikir. *Kedua*, dalam proses pembelajaran dibangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus-menerus yang yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantunya untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri<sup>4</sup>.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, khususnya dalam bidang pendidikan membawa dampak yang baik bagi masyarakat yang menggunakannya. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi

---

<sup>3</sup> Mastuhu, *Sistem Pendidikan Nasional Visioner* (Cet. I; Jakarta: 2007), h. 42.

<sup>4</sup>H. Djudju S. Sudjana, *Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Non Formal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia* (Bandung: Falah Production, 2004), h. 57.

melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah sehingga potensi anak dapat digali sejak dini.

Salah satu upaya seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pesan-pesannya. Hal ini diperuntukkan bagi siswa yang belum dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru, maka penggunaan media sangat dianjurkan. Dengan demikian penggunaan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran akan lebih dihayati tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi keduanya yaitu peserta didik dan guru.

Disamping itu dengan media tersebut peserta didik dapat lebih mengenali dan mengetahui obyek pengajaran sehingga dapat merangsang peserta didik berkreaitif dan memperhatikan pelajaran yang diberikan. Dengan adanya media pembelajaran, guru dengan mudah dapat memberi penjelasan tentang materi pelajaran. Sedangkan siswa dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan akan dengan mudah menyerap pelajaran dari guru

Sehubungan dengan fungsi dan urgensi media pembelajaran, Azhar Arsyad mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda (pendengaran dan penglihatan), maka memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya saja dengan stimulus dengar. Parah ahli memiliki pandangan yang searah dengan hal itu, perbandingan

memperoleh hasil belajar melalui indera pandangan dan indera pendengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang dari 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan dan hanya 15% lagi dengan indera lainnya.<sup>5</sup>

Multimedia merupakan kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan dimana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital. Definisi lain mengatakan multimedia merupakan kombinasi kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif. salah satu jenis multimedia yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif yaitu pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan. Dengan mengenalkan media pengajaran dan memahami cara penggunaannya akan sangat membantu tugas para pengajar dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.<sup>6</sup>

Animasi merupakan gambar yang membuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh sekumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek spesial. Definisi lain mengatakan animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup, yang merupakan perubahan visual sepanjang

---

<sup>5</sup>Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Cet. I; Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1997), h. 7.

<sup>6</sup>Prof. Dr. Iskandarwassid, M.pd, *Strategi pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 208

waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dalam halaman web yang dibuat.<sup>7</sup>

Dengan mengambil metode pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan anak didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah tentang materi pelajaran yang mengacu pada psikologi kognitif seperti pengenalan huruf, angka, warna, nama buah, nama hewan, bentuk benda, alat transportasi, dan organ tubuh serta berlatih, bermain dan menggambar tanpa harus menunggu bertanya kepada pendidik saat mengalami kesulitan. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.<sup>8</sup>

Melalui penerapan media pembelajaran Interaktif Animasi yang merupakan kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga siswa lebih aktif mengembangkan kemampuannya untuk memahami konsep dalam memecahkan masalah pada proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi peserta didik. Dengan

---

<sup>7</sup>Wulan Dari, *Perancangan Animasi Interaktif Edukatif Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*, (1 Juni 2016).

<sup>8</sup> Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. 54.

demikian, pembelajaran di kelas menuntut optimalisasi peran peserta didik dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan atau kompetensi sebagaimana yang diharapkan dalam undang-undang pendidikan nasional. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang mengoptimalkan peran siswa dalam pembelajaran. Media yang tepat tentunya sudah tidak menggunakan media tradisional lagi tetapi menerapkan media yang baru, diantaranya adalah Interaktif Animasi.

Pembelajaran TEMA “Selalu Berhemat Energi” memiliki konsep yang sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman yang sering dialami oleh peserta didik. Selalu Berhemat Energi diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari cara menghemat energi, serta prospek pemahaman lebih lanjut dalam menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Energi adalah kekal atau lestari, tidak bisa diciptakan dan dihancurkan tetapi hanya dapat diubah dari satu bentuk energi ke bentuk energi lainnya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif animasi peserta didik akan lebih aktif dalam mencari, mengolah dan memahami konsep dan hubungan dalam proses intuitif untuk menyelesaikan masalah mengenai konsep tema Selalu Berhemat Energi yang dikaitkan dengan masalah nyata yang sering dialami. Tema Selalu Berhemat Energi dianggap sangat cocok karena konteks pembelajaran tersebut memiliki cakupan yang luas dan dekat dengan keseharian siswa. Sehingga siswa tidak mengalami banyak kesulitan dalam mencari dan



mengumpulkan informasi dalam memecahkan masalah yang di berikan oleh guru mereka.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai, “Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut;

1. Bagaimana minat belajar peserta didik sebelum menerapkan media interaktif animasi pada pembelajaran selalu berhemat energi kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai ?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik setelah menerapkan media interaktif animasi pada pembelajaran selalu berhemat energi kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai ?
3. Apakah terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai ?

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan pernyataan-pernyataan dari rumusan masalah di atas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu “terdapat pengaruh media interaktif animasi

dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.”

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Untuk menghindari persepsi yang salah dalam menginterpretasikan judul penelitian ini, maka terlebih dahulu peneliti akan mengemukakan definisi yang sesuai dengan variabel judul tersebut, guna menghindari kesimpang siuran dalam pembahasan selanjutnya.

Adapun variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Media Interaktif Animasi**

Azhar Arsyad mengemukakan media interaktif animasi adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi mata pelajaran dengan kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentukan objek lain yang memberikan efek gerakan atau suara sehingga peserta didik dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan.

Media pembelajaran interaktif yang dimaksudkan adalah berbentuk *Compact-Disk* (CD). Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut multimedia dikarenakan bahwa media ini memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Dalam penelitian ini digunakan Media Interaktif Animasi dengan Tema Selalu Berhemat Energi tepatnya pada Sub tema Sumber Energi

##### **2. Minat Belajar**

Sukardi mengemukakan bahwa minat belajar adalah suatu kerangka mental yang terdiri dari kombinasi gerak perpaduan dan campuran dari perasaan,

prasangka, cemas dan kecenderungan-kecenderungan lain yang biasa mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Dalam pengertian ini, minat belajar terdiri dari perbuatan, perhatian, dan perasaan senang akan dijadikan patokan membuat angket.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini pada prinsipnya menjawab permasalahan yang dirumuskan di atas secara operasional. Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik sebelum menerapkan media interaktif animasi pada pembelajaran tema selalu berhemat energi kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.
2. Untuk mengetahui minat belajar peserta didik setelah menerapkan media interaktif animasi pada pembelajaran tema selalu berhemat energi kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

**1. Bagi sekolah**

- a. Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.
- b. bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran pada tahap berikutnya.

**2. Bagi Guru**

- a. Sebagai sumbangan pemikiran bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam hal keaktifan bertanya peserta didik terhadap materi yang belum dipahami.
- b. Memberikan informasi kepada guru untuk lebih menekankan pembelajaran pada keaktifan peserta didik.

**3. Bagi Peserta didik**

- a. Memberikan masukan kepada peserta didik agar berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk memilih media terhadap tema yang belum dipahami agar mendapat hasil belajar yang optimal dan dapat meningkatkan minat belajar.
- b. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam belajar.

#### **4. Bagi Peneliti**

Dalam dunia pendidikan, suatu proses sangat mempengaruhi hasil belajar dan peneliti dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu sumber penelitian berikutnya.





## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### A. Media Interaktif Animasi

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang secara harfiahnya berarti “tengah, perantara atau pengantar” yaitu perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>9</sup> Menurut Gagne dan Briggs dalam buku Azhar Arsyad secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik di gunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, kaset, video, kamera, film, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>10</sup>

Media atau sarana-prasarana dinyatakan dalam Undang-Undang RI, No. 20 Tahun 2003, Bab XII, pasal 45, tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik. Adapun hadist tentang media pembelajaran yaitu,

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا لِإِنْسَانٍ, وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ,

---

<sup>9</sup>Muh. Safei, *Media Pembelajaran* (Makassar: Alauddin University Press, 2011), Hal 5.

<sup>10</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), Hal 4.

فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا , وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا (رواه البخارى)

Artinya: “Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.” (HR. Bukhari)

## 2. Macam-macam Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glasgow dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

### a. Pilihan Media Tradisional

#### 1. Visual diam yang diproyeksikan

a) Proyeksi *Opaque* (tak-tembus pandang)

b) Proyeksi *Overhead*

c) *Slides*

#### 2. Visual yang tak diproyeksikan

a) Gambar, Poster

b) Foto

c) Charts, Grafik, Diagram

d) Pameran, Papan Info

### 3. Audio

- a) Rekaman Piringan
- b) Pita kaset, *Reel*, *Cartridge*

### 4. Penyajian Multimedia

- a) Slide plus suara (*tape*)
- b) *Multi-image*

### 5. Visual dinamis yang diproyeksikan

- a) Film
- b) Televisi
- c) Video

### 6. Cetak

- a) Buku Teks
- b) Modul, Teks Terprogram
- c) *Work Book* (Buku Kerja)
- d) Majalah Ilmiah, Berkala
- e) Lembaran Lepas (*hand-out*)

### 7. Permainan

- a) Teka-teki
- b) Simulasi
- c) Permainan papan

## 8. Realita

- a) Model
- b) Contoh

### b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

#### 1. Media Berbasis Telekomunikasi

- a) Telekonferen
- b) Kuliah Jarak Jauh

#### 2. Media Berbasis Mikroprosesor

- a) *Computer-Assisted Instruction*
- b) Permainan Komputer
- c) Sistem Tutor Intelijen
- d) Interaktif
- e) Hypermedia
- f) *Compact (Video) Disc*

### 3. Interaktif Animasi

Menurut Azhar Arsyad, Interaktif Animasi yaitu kumpulan gambar, garis, teks, atau unsur pembentuk objek lain yang memberikan efek gerakan (visual animasi) dan suara (audio) sehingga dengan efek tersebut pengguna dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan

Pembelajaran interaktif di kelas peserta didik menggunakan indra pendengar, dan penglihatan dalam *e-Learning* Peserta didik menggunakan indra tentuhnya sebagai aksi dalam pembelajaran.

## B. Kegunaan Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar tentunya media pembelajaran merupakan suatu alat yang sangat penting dalam hal pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mempergunakan media pembelajaran dalam hal peningkatan minat belajar peserta didik. Jadi dalam hal ini, penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Allah berfirman dalam QS An-Nahl/16: 125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِّ لَهُمْ بِالَّتِي  
هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ  
بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *“Serulah (manusia) kepada jalan Rabbmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Rabbmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”* (QS. an-Nahl: 125)

Ini berarti bahwa media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus di kembangkan oleh guru, karena media pembelajaran membantu guru dalam menyelesaikan materi pelajaran walaupun yang yang dihadapi itu adalah



kelompok yang berjumlah sangat besar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru semua akan menjadi jelas dan mudah dipahami

Beberapa ahli memberikan penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran, salah satu diantaranya Azhar Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan keinginan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik<sup>11</sup>

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi

Secara umum kegunaan media pembelajaran dapat kita lihat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti
  - a. Obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, h. 15

- b. Obyek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan dengan proyektor mikro, film atau gambar.
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan dengan photography.
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, dan lain-lain.
  - e. Obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi dengan sikap pasif peserta didik, dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataannya.
  - c. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka

guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi jika latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini bisa diatasi dengan media pembelajaran, yaitu:

- a. Memberikan perangsangan yang sama.
- b. Mempersamakan pengalaman.
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.<sup>12</sup>

Penggunaan media di atas tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, akan tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran.

Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang di perlukan serta kemampuan guru menggunakannya didalam prose belajar mengajar

### **C. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat**

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>13</sup> Adapun pengertian minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian

---

<sup>12</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Cet. II; Jakarta: CV Rajawali, 1990), h. 17.

<sup>13</sup> Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 151

karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dari situlah diperoleh kepuasan. Hilgard memberi rumusan tentang minat “Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”.<sup>14</sup>

Sedangkan minat menurut istilah, ada beberapa pengertian dari beberapa tokoh diantaranya:

- a. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.<sup>15</sup>
- b. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.<sup>16</sup>
- c. Minat adalah suatu perasaan lebih cenderung atau suka kepada sesuatu hak atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh.<sup>17</sup>

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar

---

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 1988), h. 57.

<sup>15</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h. 180.

<sup>16</sup> Torin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Cet. II; Raja Grafindo Persada, 2006), h. 130.

<sup>17</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995), h. 182.

dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar.

Jika terdapat siswa yang kurang berminat terhadap belajar, dapatlah diusahakan agar ia mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupan serta hal-hal yang berhubungan dengan cita-cita serta kaitannya dengan bahan pelajaran yang dipelajari itu.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya.

#### b. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya

pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.<sup>18</sup>

Sekarang timbul pertanyaan apakah belajar itu sebenarnya? Samakah belajar dengan latihan dengan menghafal, dengan pengumpulan fakta, dan studi? Tentu saja terhadap pertanyaan tersebut banyak pendapat yang mungkin satu sama lain berbeda.

Misalnya ada yang berpendapat bahwa belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta. Sejalan dengan pendapat ini maka seorang yang telah belajar akan ditandai dengan banyaknya fakta-fakta yang dapat dihafalkan. Guru yang berpendapat demikian akan merasa puas jika siswa-siswa telah sanggup menghafal sejumlah fakta di luar kepala, pendapat lain mengatakan bahwa belajar adalah sama saja dengan latihan sehingga hasil-hasil belajar akan tampak dalam keterampilan-keterampilan tertentu sebagai hasil latihan. Untuk banyak memperoleh kemajuan seseorang harus dilatih dalam berbagai aspek tingkah laku sehingga diperoleh suatu pola tingkah laku yang otomatis. Seperti misalnya agar seseorang siswa mahir dalam matematika maka ia harus banyak dilatih mengerjakan soal-soal latihan.

Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan-tindakannya yang berhubungan dengan belajar dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar. Misalnya seorang guru yang mengartikan belajar sebagai kegiatan menghafalkan fakta akan lain cara

---

<sup>18</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, h.1.

mengajarnya dengan guru lain yang mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses penerapan prinsip.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>19</sup>

#### c. Minat Belajar

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.<sup>20</sup>

Minat itu dapat ditimbulkan dengan cara sebagai berikut<sup>21</sup>:

- 1) Membangkitkan suatu kebutuhan misalnya, kebutuhan untuk menghargai keindahan, untuk mendapatkan penghargaan dan sebagainya.
- 2) Menghubungkan dengan pengalaman-pengalaman yang lampau.
- 3) Memberikan kesempatan mendapat hasil yang baik *"Nothing success, I like success"* atau mengetahui sukses yang diperoleh individu itu sebab sukses akan memberikan rasa puas.

<sup>19</sup>Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, h. 2.

<sup>20</sup>Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, h. 57.

<sup>21</sup>Nu Ngarojong, "Indikator Minat Belajar", *Offical Website of Nu Ngarojong*.

<http://suaranurangiru>. Wordpress.com (1 Desember 2016).



Selanjutnya, akan memperoleh ukuran dan data minat belajar siswa, kunci pokoknya adalah dalam mengetahui indikatornya. Indikator minat belajar terdiri dari perbuatan, perhatian, dan perasaan senang.

#### 1) Partisipasi / Perbuatan

Minat yang telah muncul, diikuti oleh tercurahnya perhatian pada kegiatan belajar mengajar dengan sendirinya telah membawa murid ke suasana partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan berpartisipasi aktif tidak selalu berupa gerakan-gerakan badaniah. Murid-murid yang ikut aktif secara aqliyah atau secara bathiniyah dalam proses pengajaran. Sementara itu, minat tidak timbul secara tiba-tiba atau spontan melainkan timbul akibat dari partisipasi.<sup>22</sup> Jadi, jelas bahwa soal minat akan selalu berkait dengan soal kebutuhan atau keinginan. Oleh karena itu, yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu aktif dan ingin terus belajar.

#### 2) Perhatian

Perhatian akan lebih besar bila pada siswa ada minat dan bakat. Bakat telah dibawa siswa sejak lahir, namun dapat berkembang karena pengaruh pendidikan dan lingkungan.<sup>23</sup> Perhatian dapat berarti sama dengan konsentrasi, dapat pula minat momentan, yaitu perasaan tertarik pada suatu masalah yang sedang dipelajari. Konsentrasi dalam belajar

---

<sup>22</sup>Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Blajar Mengajar* (Cet. I; Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.76.

<sup>23</sup>Slameto, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, h. 35.

dipengaruhi oleh perasaan siswa dalam minatnya terhadap belajar. Siswa yang akan berperasaan tidak senang dalam belajar dan tidak berminat dalam materi pelajaran. Akan mengalami kesulitan dalam memusatkan tenaga dan energinya. Sebaliknya siswa yang berperasaan senang dan berminat akan mudah berkonsentrasi dalam belajar. Senada dengan pendapat di atas menyatakan bahwa perhatian adalah konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya.<sup>24</sup>

### 3) Perasaan

Perasaan adalah suatu pernyataan jiwa yang sedikit banyak bersifat subjektif untuk merasakan senang atau tidak senang dan tidak bergantung pada perangsang dan alat-alat indra.<sup>25</sup> Sementara itu, perasaan adalah keadaan atau *state* individu sebagai akibat dari persepsi terhadap stimulus baik eksternal maupun internal.<sup>26</sup>

Perasaan di sini adalah perasaan momentan dan intensional. Momentan berarti bahwa perasaan pada saat-saat tertentu, intensional yang berarti bahwa reaksi perasaan diberikan terhadap sesuatu, seseorang atau situasi tertentu. Apabila situasi berubah maka perasaan berganti pula sehingga perasaan momentan dan intensional dapat digolongkan ke dalam perasaan tidak senang antara minat dan berperasaan senang terdapat

---

<sup>24</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum* (Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 89.

<sup>25</sup> Agus Sujanto, *Psikologi Umum*, h. 75.

<sup>26</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum* (Cet. V; Yogyakarta: Andi, 2010), h. 222.

hubungan timbal balik sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan sebaliknya.<sup>27</sup>

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat belajar pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tanner menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang. Rooijackers, hal ini dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan siswa. Siswa misalnya, akan menaruh perhatian pada pelajaran tentang gaya berat, bila hal itu dikaitkan dengan peristiwa mendaratnya manusia di bulan.

---

<sup>27</sup>W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Cet. XV; Yogyakarta: Media Abadi 2012), h. 187.

Di sisi lain, Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar. Beberapa cara dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa di antaranya.

- 1) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya. Kemudian, guru perlu menjelaskan keterkaitan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa.
- 2) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit untuk dipelajari atau materi pelajaran yang jauh dari pengalaman siswa akan tidak diminati oleh siswa. Materi pelajaran yang terlalu sulit tidak akan dapat diikuti dengan baik yang dapat menimbulkan siswa akan gagal mencapai hasil yang optimal dan kegagalan itu dapat membunuh minat siswa untuk belajar. Biasanya minat siswa akan tumbuh kalau ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.
- 3) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi misalnya diskusi, kerja kelompok, eksperimen, demonstrasi dan lain sebagainya.

#### d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Salah satu pendorong dalam keberhasilan belajar adalah minat belajar terutama minat belajar yang tinggi. Minat belajar itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar.

Menurut Hadi Susanto faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain sebagai berikut<sup>28</sup>.

##### 1) Minat

Minat belajar seseorang akan semakin tinggi bila disertai minat, baik yang bersifat internal ataupun eksternal. Minat belajar merupakan perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada minat. Seorang siswa yang ingin memperdalam ilmu pengetahuan tentang tafsir misalnya, tentu akan terarah minat belajarnya untuk membaca buku-buku tentang tafsir, mendiskusikannya, dan sebagainya.

##### 2) Belajar

Minat belajar dapat diperoleh melalui belajar karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat belajar pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut.

---

<sup>28</sup>Hadi Susanto, "Minat Belajar Siswa", *Official Website of Hadi Susanto*  
<http://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/> (12 Desember 2016).

### 3) Bahan Pelajaran dan Sikap Guru

Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat belajar adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan dan sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat belajar siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa.

Guru yang pandai, baik, ramah, disiplin, serta disenangi murid sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat belajar murid. Sebaliknya guru yang memiliki sikap buruk dan tidak disukai oleh murid akan sukar dapat merangsang timbulnya minat belajar dan perhatian murid.

### 4) Keluarga

Orang tua adalah orang yang terdekat dalam keluarga, oleh karenanya keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar seorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa anak. Proses perkembangan minat belajar diperlukan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua.

### 5) Tempat Pergaulan

Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minat belajarnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya. Khusus bagi remaja, pengaruh teman ini sangat besar karena dalam pergaulan

itulah mereka memupuk pribadi dan melakukan aktifitas bersama-sama untuk mengurangi ketegangan dan kegoncangan yang mereka alami.

#### 6) Lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, sekolah tempat mendidik, masyarakat tempat bergaul, juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya flora serta faunanya. Besar kecilnya pengaruh lingkungan terhadap pertumbuhan dan perkembangann bergantung kepada keadaan lingkungan anak itu sendiri serta jasmani dan rohaninya.

#### 7) Cita-cita

Setiap manusia memiliki cita-cita di dalam hidupnya termasuk para siswa.cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat belajar seseorang dalam prospek kehidupan di masa yang akan datang. Cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan, bahkan tidak jarang sekalipun mendapat rintangan, seseorang tetap berusaha untuk mencapainya.

#### 8) Bakat

Melalui bakat seseorang akan memiliki minat belajar. Ini dapat dibuktikan bila seseorang sejak kecil memiliki bakat menyanyi, secara tidak langsung ia akan memiliki minat belajar dalam hal menyanyi. Jika ia dipaksakan untuk menyukai sesuatu yang lain, kemungkinan ia akan



membencinya atau merupakan suatu beban bagi dirinya. Oleh karena itu, dalam memberikan pilihan baik sekolah maupun aktivitas lainnya sebaiknya disesuaikan dengan bakat dimiliki.

#### 9) Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat belajar. Sebagai contoh, seseorang yang memiliki hobi terhadap matematika maka secara tidak langsung dalam dirinya timbul minat belajar untuk menekuni ilmu matematika, begitupun dengan hobi yang lainnya. Oleh karena itu, faktor hobi tidak bisa dipisahkan dari faktor minat belajar.

#### 10) Media Massa

Apa yang ditampilkan di media massa, baik media cetak atau pun media elektronik dapat menarik dan merangsang khalayak untuk memperhatikan dan menirunya. Pengaruh tersebut menyangkut istilah gaya hidup, nilai-nilai, dan juga perilaku sehari-hari. Minat belajar khalayak dapat terarah pada apa yang dilihat, didengar atau diperoleh dari media massa.

#### 11) Fasilitas

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif. Sebagai contoh, bila fasilitas yang mendukung upaya pendidikan lengkap tersedia maka timbul minat belajar anak untuk

menambah wawasannya. Tetapi apabila fasilitas yang ada justru mengikis minat belajar pendidikannya, seperti merebaknya tempat-tempat hiburan yang ada di kota-kota besar, tentu hal ini berdampak negatif bagi pertumbuhan minat belajar tersebut.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dari skripsi ini adalah *One-Group Pretest-Posttest*, dimana dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Bentuk desain *One-Group Pretest-Posttest* hanya menggunakan satu kelas eksperimen sebagai sampel tanpa pembanding. Dimana sampel diberi *pretest/tes* awal dulu (O), kemudian diberi perlakuan (X), dan terakhir diberikan *posttest/tes* akhir (O). Instrumen pada saat *pretest* dan *posttest* sama, tetapi diberikan dalam waktu yang berbeda.

#### 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di MIN Alehanuae yang terletak di Jalan Alehanuae (Tokka), Kecamatan Sinjai Utara, Kota Sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan.

#### 3. Populasi dan Sampel

##### a. Populasi

Dalam suatu penelitian, penentuan populasi mutlak dilakukan. hal ini disebabkan karena populasi memberikan batasan terhadap obyek yang diteliti dan

memberikan batasan-batasan generalisasi bagi kesimpulan penelitian. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>29</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi pada penelitian ini adalah siswa pada kelas IV MIN Alehanuae

#### b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi dipilih untuk sumber data penelitian. Salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam pengambilan sampel adalah bahwa sampel harus diambil dari bagian populasi. Selain itu syarat yang paling penting untuk diperhatikan dalam mengambil sampel ada dua macam, yaitu jumlah sampel yang mencukupi dan profil sampel yang dipilih harus mewakili.<sup>30</sup> Sehingga dalam hal ini yang dijadikan sampel adalah sebagian siswa kelas IV MIN Alehanuae

Dalam menentukan sampel terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dan hasilnya dapat mewakili semua populasi. Adapun mengenai batas, jumlahnya tidak terdapat ketentuan secara umum seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto bahwa “apabila subjek atau populasinya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek atau populasinya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”.<sup>31</sup> Maka teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur* (Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 173.

<sup>30</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Cet. IX; Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 54.

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h. 109.

sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.<sup>32</sup>

Sehingga berdasarkan hal tersebut maka sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa MIN Alehanuae kelas IV yaitu sebanyak 21 orang.

#### 4. Variabel

Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai. Variabel dapat juga diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih.<sup>33</sup> Penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan:

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Media Interaktif Animasi*.
- b. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *Minat Belajar*.

---

<sup>32</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R & D* (Cet. VI; Bandung: Alfabeta, 2009), h. 122.

<sup>33</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, h. 133.

## 5. Prosedur penelitian

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini ada beberapa tahap pelaksanaan yang akan dilakukan yaitu:

### a. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi di kelas IV MIN Alehanuae untuk mengidentifikasi masalah yang dialami oleh para guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Tema “Selalu Berhemat Energi”
- 2) Merumuskan masalah berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan.
- 3) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pretest
  - a. Tahap pengenalan guru dan peserta didik.
  - b. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari sekaligus melakukan proses pembelajaran.
  - c. Menyajikan materi sesuai dengan langkah pembelajaran.
  - d. Pemberian pretest/angket

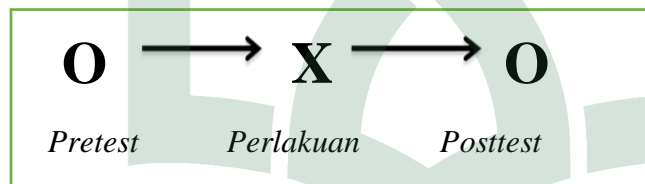
## 2. Posttest

- a. Tahap pengenalan guru dan peserta didik.
- b. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang materi yang akan dipelajari sekaligus melakukan proses pembelajaran.
- c. Menyajikan materi sesuai dengan langkah pembelajaran.
- d. Pemberian posttes/angket

## 6. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana penelitian yang dipergunakan oleh peneliti guna mencapai tujuan penelitian yang telah dirumuskan.

Desain hubungan antara variabel dapat dilihat seperti model berikut ini:



Keterangan:

O = Minat Belajar Peserta Didik

X = Media Interaktif Animasi

## 7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah



diolah.<sup>34</sup> Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen penelitian ini menggunakan panduan skala psikologi. Hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data atau informasi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Instrumen yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian sehingga dapat terlaksana dengan sempurna.

Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

- a. Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>35</sup>
- b. Daftar angket yang merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada sumber data secara tertulis. Dalam hal peneliti mengedarkan angket kepada siswa untuk memperoleh data media. Instrumen yang digunakan adalah angket.

## 8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabolasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h. 136.

<sup>35</sup> Drs. Zainal Arifin, M.Pd, *Evaluasi Pembelajaran* (Cet. V; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.153

menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan<sup>36</sup>

**a) Teknik analisis deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden.

**1. Membuat Tabel Distribusi Frekuensi**

Langkah-langkahnya sebagai berikut;

- a. Menentukan rentang nilai, yaitu data terbesar dikurangi data terkecil

$$R = X_t - X_r$$

Keterangan:

R : Rentang nilai

$X_t$  : Data Terbesar

$X_r$  : Data Terkecil

- b. Menentukan banyak kelas interval

$$K = 1 + (3,33) \log n$$

Keterangan:

---

<sup>36</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (bandung; alfabeta, 2011), h. 169

K : Kelas Interval

n : Jumlah Siswa

c. Menghitung panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{K}$$

Keterangan :

P : Panjang kelas interval

R : Rentang nilai

K : Kelas interval<sup>37</sup>

## 2. Menghitung Rata-Rata

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Rata-rata

$f_i$  : Frekuensi

$x_i$  : Titik tengah.<sup>38</sup>

<sup>37</sup>J. Supranto, *Statistik Teori dan Aplikasi*, (Cet. Ketujuh; Jakarta: Erlangga, 2008), h. 73.

<sup>38</sup>Muhammad Arief Tiro, *Dasar-dasar Statistik*, (Cet. VII; Makassar: State University of Makassar Press, 2008), h. 133.

### 3. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

Keterangan:

SD : Standar deviasi

$f_i$  : Frekuensi

$x_i$  : Titik tengah.<sup>39</sup>

### 4. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : Angka persentase

$f$  : Frekuensi yang di cari persentasenya

N: Banyaknya sampel responden.<sup>40</sup>

### 5. Membuat table kategori

Kategori dara hasil penelitian ini mengacuh pada kategori jenjang dengan penggolongan subjek, 3 kategori dari Saifuddin Azwar. Dengan rumus sebagai berikut.

<sup>39</sup>Muhammad Arief Tiro, *Dasar-dasar Statistik*, h. 133.

<sup>40</sup>Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Cet. VII; Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), h. 130.

**Table 3.1 Tabel Kategorisasi**

| Kategori | Batas Kategori   |
|----------|--|
| Rendah   | $X < (\mu - 1,0 \text{ SD})$                             |
| Sedang   | $(\mu - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\mu + 1,0 \text{ SD})$ |
| Tinggi   | $(\mu + 1,0 \text{ SD}) \leq X$                          |

Keterangan :

$\mu$  : mean

SD : Standar Deviasi

#### **b) Teknik Analisis Inferensial**

Statistik Inferensial merupakan bagian dari yang berfungsi untuk meramalkan dan mengontrol kejadian. Pada bagian ini mempelajari tata cara penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan atas populasi berdasarkan data atau gejala dan fakta pada suatu penelitian. Untuk mencari nilai dari data yang diperoleh maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

##### **1) Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal. Hal tersebut didasarkan pada asumsi bahwa statistik parametris bekerja berdasarkan asumsi bahwa setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program *software Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi

22. Kriteria pengujian normalitas dengan hasil olahan *SPSS versi 22* yaitu jika  $sign > \alpha$  maka data berdistribusi normal dan jika  $sign < \alpha$  maka data tidak berdistribusi normal.<sup>41</sup>

## 2) Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan sebagai syarat dilakukannya uji t (hipotesis). Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan antara prettest dengan posttest. Untuk mengetahui homogenitas dari prettes dengan posttest, digunakan program software *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 22. Kriteria pengujian homogenitas dengan hasil olahan *SPSS* versi 22 yaitu jika  $sign > \alpha$  maka data homogen dan jika  $sign < \alpha$  maka data tidak homogen.<sup>42</sup>

## 3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian menggunakan uji dua pihak dengan derajat kesalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 5% atau  $\alpha = 0,05$ .

Sebelum dilakukan uji hipotesis, pastikan terlebih dahulu bahwa data sudah berdistribusi normal dan juga homogen. Uji hipotesis dalam

---

<sup>41</sup> Duwi Priyatno, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS* (Yogyakarta:Mediakom, 2010), h. 36

<sup>42</sup> Duwi Priyatno, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS*, h. 99.

penelitian ini menggunakan software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 yaitu teknik: *Paired Sample t-Test*, teknik ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data/sampel yang independen/tidak berhubungan.<sup>43</sup>

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

$H_0$ : Tidak ada Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.”

$H_1$ : Ada Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.”

$\mu_1$  : Rata-rata minat belajar siswa pada tema selalu berhemat energi yang sebelum diterapkan media interaktif animasi

$\mu_2$  : Rata-rata minat belajar siswa pada tema selalu berhemat energi sesudah diterapkan media interaktif animasi

Hipotesis penelitian akan di uji dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

---

<sup>43</sup>Duwi Priyatno, *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan SPSS*, h. 93

- a. Jika (nilai sign  $< 0,05$  ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti ada pengaruh signifikan antara media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN ALEHANUAE Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.
- b. Jika (nilai sign  $> 0,05$  ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, berarti tidak ada pengaruh signifikan antara media interaktif animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN ALEHANUAE Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### *A. Hasil Penelitian*

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis atau jawaban sementara. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN Alehanuae adalah sebagai berikut:

#### **1. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua di kelas IV MIN Alehanuae maka diperoleh data observasi sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi**

| Kegiatan Pembelajaran | Indikator                          | Butir-Butir Pernyataan |   |    |   | Persentase (%) |    |    |    |
|-----------------------|------------------------------------|------------------------|---|----|---|----------------|----|----|----|
|                       |                                    | 1                      | 2 | 3  | 4 | 1              | 2  | 3  | 4  |
| Pendahuluan           | - Siswa memperhatikan pembelajaran |                        |   | 12 | 9 |                |    | 57 | 42 |
| Inti                  | - Mendengarkan penjelasan guru     |                        | 3 | 18 |   |                | 14 | 85 |    |

|         |                                    |  |    |    |   |  |    |    |    |
|---------|------------------------------------|--|----|----|---|--|----|----|----|
|         | - Siswa aktif dalam kelompok       |  | 2  | 14 | 5 |  | 9  | 66 | 23 |
|         | - Membantu teman sejawat           |  | 12 | 8  | 1 |  | 57 | 38 | 4  |
|         | - Mengerjakan tugas yang diberikan |  | 14 | 7  |   |  | 66 | 33 |    |
| Penutup | - Siswa menyimpulkan pelajaran     |  | 9  | 12 |   |  | 42 | 57 |    |
|         | - Menjawab soal evaluasi           |  | 15 | 6  |   |  | 71 | 28 |    |

Berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap minat belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data yang dapat menjelaskan bahwa pada kegiatan pembelajaran yang terdiri atas tiga bagian yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan dengan indikator "Siswa berminat dalam pembelajaran" 12 orang siswa berminat dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan 9 orang siswa berminat dan sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diperoleh presentase untuk butir pertanyaan ke-tiga sebesar 57% dan 42% untuk butir pernyataan keempat.

Pada kegiatan inti untuk indikator pertama 3 orang siswa mendengarkan penjelasan guru tapi asik berbicara dengan teman didekatnya dan 18 orang siswa mendengarkan penjelasan guru namun terkadang sambil berbicara dengan teman

didekatnya, Sehingga diperoleh presentase untuk butir pernyataan ke-dua sebesar 14% dan 85% untuk butir pernyataan ke-tiga. Untuk indikator kedua 2 orang siswa kurang aktif dalam kelompok dan tidak mengerjakan tugas, 14 orang siswa aktif dalam kelompok tapi tidak mengerjakan tugas, dan 5 orang siswa aktif dalam kelompok dan mengerjakan kelompok. Sehingga diperoleh presentase untuk butir pertanyaan ke-dua sebesar 9%, untuk butir pertanyaan ke-tiga 66% dan 23% untuk butir pernyataan keempat. Untuk indikator ketiga 12 orang siswa mau membantu, pasif, dan tidak mengerti dengan masalah yang diberikan, 8 orang siswa mau membantu, aktif tapi tidak mengerti dengan masalah yang diberikan, dan 1 orang siswa mau membantu, aktif, dan mengerti dengan masalah. Sehingga diperoleh presentase untuk butir pertanyaan ke-dua sebesar 57%, untuk butir pertanyaan ke-tiga 38% dan 4% untuk butir pernyataan keempat. Untuk indikator keempat 14 orang siswa mengerjakan tugas, tidak teliti, dan tidak paham, dan 7 orang siswa mengerjakan tugas, tidak teliti, dan susah memahami. Sehingga diperoleh presentase untuk butir pernyataan ke-dua sebesar 66% dan 33% untuk butir pernyataan ke-tiga.

Pada kegiatan penutupan untuk indikator pertama, 9 orang siswa memberikan kesimpulan, tapi tidak sesuai dengan materi yang telah dijelaskan, 12 orang siswa memberikan kesimpulan tapi kurang pas dengan apa yang telah di pelajari. Sehingga diperoleh presentase untuk butir pernyataan ke-dua sebesar 42% dan 57% untuk butir pernyataan ke-tiga. Untuk indikator kedua 15 orang menjawab soal yang diberikan, tapi salah semua, dan 6 orang siswa menjawab soal yang diberikan, tapi ada beberapa

yang masih salah. Sehingga diperoleh presentase untuk butir pernyataan ke-dua sebesar 71% dan 28% untuk butir pernyataan ke-tiga.

## 2. Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di MIN Alehanuae, penulis mengumpulkan data dari instrumen angket melalui nilai minat belajar *pretest* dan *posttest* siswa.

**Tabel 4.2. Data Siswa yang Diajar dengan Menggunakan dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi**

| NILAI PRETEST DAN POSTEST KELAS IV MIN ALEHANUAE<br>HASIL ANGKET |                 |               |               |
|--|-----------------|---------------|---------------|
| NO   | Nama            | NILAI PRETEST | NILAI POSTEST |
| 1  | Muh. Dani       | 55            | 65            |
| 2  | Syahril         | 66            | 76            |
| 3  | Aidil           | 55            | 68            |
| 4  | Ismail Marjan   | 56            | 65            |
| 5  | Muhammad Fadlan | 64            | 72            |
| 6  | Rizki Fauziah   | 55            | 75            |
| 7  | Erna            | 65            | 65            |
| 8  | Anita Jafar     | 64            | 72            |

|    |                     |             |             |
|----|---------------------|-------------|-------------|
| 9  | Atalia Naila        | 55          | 75          |
| 10 | Andi Saskia Arifkah | 66          | 77          |
| 11 | Firdayanti          | 66          | 52          |
| 12 | Nur Mujahidah       | 66          | 77          |
| 13 | Nurul Anisa         | 61          | 67          |
| 14 | Syahrani Putri      | 65          | 74          |
| 15 | Sri Handayani R     | 60          | 67          |
| 16 | Yuli Indriani       | 60          | 67          |
| 17 | Gadixa Mutaharra    | 55          | 74          |
| 18 | Anita Asri          | 55          | 80          |
| 19 | Muhammad Fudhail    | 67          | 66          |
| 20 | Reifan              | 50          | 73          |
| 21 | Gadis Dawanti       | 56          | 71          |
|    | <b>Jumlah</b>       | <b>1262</b> | <b>1478</b> |

*Sumber : Data hasil minat belajar (Teme Selalu Berhemat Enegi tepatnya Subtema Sumber Energi ) Siswa Kelas IV MIN Alehanuae kabuoaten Sinjai*

Berdasarkan data yang telah diperoleh peneliti, kita dapat melihat cukup jelas perbedaan nilai siswa, setelah diterapkan media interaktif animasi Sehingga kita

dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan menerapkan media interaktif animasi ini, dapat meningkatkan minat belajar siswa pada Tema Selalu Berhemat Energi.

**a. 1. *Pretest* kelas eksperimen**

Hasil analisis statistik deskriptif pada minat belajar siswa kelas IV sebelum dilakukan *pretest* sebagai berikut:

1). Rentang nilai (*Range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 67 - 50$$

$$R = 17$$

2). Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 21$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,32)$$

$$K = 1 + 4,35$$

$$K = 5,35$$

$$K = 5$$

3). Interval kelas/Panjang kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{17}{5}$$

$$P = 3.4$$

4). Mean (X)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= 1.277$$

$$= 21$$

$$= 60.80$$

5). Menghitung standar deviasi (SD)

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{395.24}{(21 - 1)}}$$

$$SD_1 = \sqrt{19.762}$$

$$SD_1 = 4,44$$

6). Menghitung Varians ( $S^2$ ) / homogenitas sampel

$$S_1^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$S_1^2 = \frac{131.76}{21 - 1}$$

$$S_1^2 = 6.588$$

$$S_1 = \sqrt{6.588}$$

$$S_1 = 2,56$$

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada minat belajar siswa kelas IV setelah dilakukan pretest yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi**

| Interval kelas | Frekuensi (fi) | Frekuensi kumulatif (fk) | Nilai tengah (xi) | (fi.xi)      | (xi- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup> | F (xi- $\bar{x}$ ) <sup>2</sup> | Persentase(%) |
|----------------|----------------|--------------------------|-------------------|--------------|-------------------------------|---------------------------------|---------------|
| 50-54          | 1              | 1                        | 52                | 52           | 77.44                         | 77.44                           | 4.76          |
| 55-59          | 8              | 9                        | 57                | 456          | 14.44                         | 115.52                          | 38.10         |
| 60-64          | 7              | 16                       | 62                | 434          | 1.44                          | 10.08                           | 33.33         |
| 65-69          | 5              | 21                       | 67                | 335          | 38.44                         | 192.2                           | 23.81         |
| <b>Jumlah</b>  | <b>21</b>      |                          |                   | <b>1.277</b> | <b>131.76</b>                 | <b>395.24</b>                   | <b>100</b>    |

*Sumber : Nilai pretest siswa kelas IV MIN Alehanuae pada Materi Tema Selalu Berhemat Energi*

Data pada tabel distribusi frekuensi posttest disimpulkan seperti tabel di bawah:



**Tabel 4.4 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Pretest pada Kelas IV dengan Media Interaktif Animasi (Hasil Nilai Angket)**

| Statistik       | Nilai Statistik |
|-----------------|-----------------|
| Nilai terendah  | 50              |
| Nilai tertinggi | 67              |
| Nilai rata-rata | 60.80           |
| Standar Deviasi | 4.44            |

*Sumber : Nilai pretest siswa kelas IV MIN Alehanuae pada Tema Selalu Berhemat Energi*

Berdasarkan tabel di atas maka dapat di ketahui bahwa:

## 2. Pretest Kelas Eksperimen

Skor maksimum yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen adalah 67, sedangkan skor terendah adalah 50 skor rata-rata yang diperoleh adalah 60,80 dengan standar deviasi 4.44

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase serta Pengkategorian Skor Hasil Angket (Pretest) Siswa Kelas IV Sebelum Menerapkan Media Interaktif Animasi**

| Batas kategori   | Pretest                    |           |                |          |
|--|----------------------------|-----------|----------------|----------|
|  | Interval                   | Frekuensi | Persentase (%) | Kategori |
| $X < (\mu - 1,0 \text{ SD})$                             | $X < (56,36)$              | 9         | 42.86          | Rendah   |
| $(\mu - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\mu + 1,0 \text{ SD})$ | $(56,36) \leq X < (65,24)$ | 7         | 33,33          | Sedang   |
| $(\mu + 1,0 \text{ SD}) \leq X$                          | $(65,24) \leq X$           | 5         | 23, 81         | Tinggi   |
| JUMLAH   |                            | 21        | 100            |          |

*Sumber Data: Hasil Pre-Test Kelas IV MIN Alehanuae Kab. Sinjai*

Berdasarkan tabel di atas, 9 peserta didik yang berada pada kategori “rendah” dengan persentase sebesar 42.86%, 7 orang berada pada kategori “sedang” dengan persentase sebesar 33.33%, 5 orang berada pada kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 23.81%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan konsep siswa saat tes akhir (*pre-test*) pada kelas IV berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 42.86%.

**b. 1. *Posttest* kelas eksperimen**

Hasil analisis statistik deskriptif pada minat belajar siswa kelas IV setelah dilakukan *posttest* sebagai berikut:

1). Rentang nilai (*Range*)

$$R = X_t - X_r$$

$$R = 80 - 52$$

$$R = 28$$

2). Banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

$$K = 1 + 3,3 \log 21$$

$$K = 1 + (3,3 \times 1,32)$$

$$K = 1 + 4,35$$

$$K = 5,35$$

$$K = 5$$

3). Interval kelas/Panjang kelas

$$P = \frac{R}{K}$$

$$P = \frac{28}{5}$$

$$P = 5,6$$

4). Mean (X)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{1484}{21}$$

$$21$$

$$= 70,6$$

5). Menghitung standar deviasi (SD)

$$SD_1 = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}}$$

$$SD_1 = \sqrt{\frac{872.76}{(21 - 1)}}$$

$$SD_1 = \sqrt{43.638}$$

$$SD_1 = 6$$

6). Menghitung Varians ( $S^2$ ) / homogenitas sampel

$$S_1^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}$$

$$S_1^2 = \frac{502.8}{21 - 1}$$

$$S_1^2 = 25.14$$

$$S_1 = \sqrt{25.14}$$

$$S_1 = 5.01$$

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada minat belajar siswa kelas

IV setelah dilakukan posttest yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi**

| Interva<br>lkelas | Frekuensi<br>(fi) | Frekuensi<br>kumulatif<br>(fk) | Nilai<br>tengah<br>(xi) | (fi.xi)     | $(xi - \bar{x})^2$ | $F(xi - \bar{x})^2$ | Persentase(%) |
|-------------------|-------------------|--------------------------------|-------------------------|-------------|--------------------|---------------------|---------------|
| 52-58             | 1                 | 1                              | 55                      | 55          | 243.36             | 243.36              | 4.76          |
| 59-65             | 3                 | 4                              | 62                      | 186         | 73.96              | 221.88              | 14.28         |
| 66-72             | 8                 | 12                             | 69                      | 552         | 2.56               | 20.48               | 38.10         |
| 73-79             | 8                 | 20                             | 76                      | 608         | 29.16              | 233.28              | 38.10         |
| 80-86             | 1                 | 21                             | 83                      | 83          | 153.76             | 153.76              | 4.76          |
| <b>Jumlah</b>     | <b>21</b>         |                                |                         | <b>1484</b> | <b>502.8</b>       | <b>872.76</b>       | <b>100</b>    |

Sumber : Nilai posttest siswa kelas IV MIN Alehanuae pada Materi Tema Selalu Berhemat Energi

Data pada tabel distribusi frekuensi posttest disimpulkan seperti tabel di bawah:

**Tabel 4.7 Nilai Statistik Deskriptif Hasil Posttest pada Kelas IV dengan Media Interaktif Animasi (Hasil Nilai Angket)**

| Statistik       | Nilai Statistik |
|-----------------|-----------------|
| Nilai terendah  | 52              |
| Nilai tertinggi | 80              |
| Nilai rata-rata | 70.6            |
| Standar Deviasi | 6               |

*Sumber : Nilai posttest siswa kelas IV MIN Alehanuae pada Tema Selalu Berhemat Energi*

Berdasarkan tabel di atas maka dapat di ketahui bahwa:

## 2. *Posttest* Kelas Eksperimen

Skor maksimum yang diperoleh setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen adalah 80, sedangkan skor terendah adalah 52 skor rata-rata yang diperoleh adalah 70.6 dengan standar deviasi 6

**Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi dan Persentase serta Pengkategorian Skor Hasil Angket (*Posttest*) Siswa Kelas IV Sesudah Menerapkan Media Interaktif Animasi**

| Batas kategori   | posttest                 |           |                |          |
|--|--------------------------|-----------|----------------|----------|
|  | Interval                 | Frekuensi | Persentase (%) | Kategori |
| $X < (\mu - 1,0 \text{ SD})$                             | $X < (64,6)$             | 1         | 4,77           | Rendah   |
| $(\mu - 1,0 \text{ SD}) \leq X < (\mu + 1,0 \text{ SD})$ | $(64,6) \leq X < (72,6)$ | 11        | 52,38          | Sedang   |
| $(\mu + 1,0 \text{ SD}) \leq X$                          | $(72) \leq X$            | 9         | 42,85          | Tinggi   |
| JUMLAH   |                          | 21        | 100            |          |

*Sumber Data: Hasil Post-Test Kelas IV MIN Alehanuae Kab. Sinjai*

Berdasarkan tabel di atas, 1 peserta didik yang berada pada kategori “rendah” dengan persentase sebesar 4,77%, 11 orang berada pada kategori “sedang” dengan persentase sebesar 52,38%, 9 orang berada pada kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 42,85%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan konsep siswa saat tes akhir (*post-test*) pada kelas IV berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 52,38%.

### **3. Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai**

Pada bagian ini dilakukan analisis statistik inferensial untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap media interaktif animasi dalam pembelajaran tema selalu berhemat energi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae atau tidak. Penulis melakukan analisis dengan melihat data *pret-tes* dan *post-test* yang diperoleh kelas IV MIN Alehanuae

#### **a. Uji Normalitas**

Pengujian normalitas bertujuan untuk menyatakan apakah data skor minat belajar tema selalu berhemat energy dari prettes dan pottes dari hasil angket kelas IV dari populasi berdistribusi normal. Hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) = populasi berdistribusi normal, jika  $\text{sig. hitung} > \text{sig. tabel}$

Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) = populasi tak berdistribusi normal, jika  $\text{sig}_{\text{hitung}} <$

$\text{sig}_{\text{tabel}}$

**Tabel 4.9**  
**Hasil Uji Normalitas Minat Belajar *Posttest* dan *Posttest***  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

|                           |                | prettes           | posttes             |
|---------------------------|----------------|-------------------|---------------------|
| N                         |                | 21                | 21                  |
| Normal                    | Mean           | 60.0952           | 70.3810             |
| Parameters <sup>a,b</sup> | Std. Deviation | 5.28114           | 6.23279             |
| Most Extreme              | Absolute       | .210              | .146                |
| Differences               | Positive       | .210              | .097                |
|                           | Negative       | -.199             | -.146               |
| Test Statistic            |                | .210              | .146                |
| Asymp. Sig. (2-tailed)    |                | .017 <sup>c</sup> | .200 <sup>c,d</sup> |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil analisis One-Sample Kolmogorov-Smirnov pretest data untuk kelas IV yang belum menggunakan media interaktif animasi maka diperoleh nilai  $p = 0,017$  untuk  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $p > \alpha$ . Ini berarti data skor hasil angket kelas IV yang belum menggunakan media interaktif animasi berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data untuk posttest kelas IV yang sudah menggunakan media interaktif animasi, diperoleh nilai  $p = 0,200$ . Untuk  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $p > \alpha$ . Ini berarti data skor hasil angket kelas IV yang sudah menggunakan media interaktif animasi berdistribusi normal, sehingga data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas hanya dilakukan pada tes akhir belajar (*posttest*), dikarenakan hanya ingin mencari kesamaan minat belajar sesudah di penerapan media pembelajaran. Taraf signifikansi yang ditetapkan sebelumnya adalah  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil pengolahan data SPSS versi 22, diperoleh data sebagai berikut:

Hipotesis Nihil ( $H_0$ ) = tidak ada pengaruh, nilai  $Sign_{hitung} < \alpha(0.05)$

Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) = ada pengaruh, nilai  $Sign_{hitung} > \alpha(0.05)$ , dengan kriteria pengujian adalah jika  $Sign_{hitung} > \alpha(0,05)$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, berarti ada perbedaan penguasaan konsep antara prettest dengan protest

**Tabel 4.10**  
Test of Homogeneity of Variances

| posttest         |     |     |      |
|------------------|-----|-----|------|
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 2.724            | 5   | 12  | .072 |

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai  $sig = 0,072$ , variable posttest (Y) berdasarkan pretest (X) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *posttest* homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha$  ( $0,072 > 0,05$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest berdasarkan prettest mempunyai varian yang sama. Hasil pengolahan dengan SPSS versi 22 selengkapnya dapat dilihat di lampiran.



c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada *prettest* dan *posttest* dari kelas. Karena data homogen maka dapat dilakukan pengujian hipotesis software *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 yaitu teknik: *Paired Sample t-Test*, Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan oleh peneliti. Berikut hipotesis yang ditetapkan penulis sebelumnya:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$H_0$ : tidak Terdapat Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.”

$H_1$ : Terdapat Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.”

Berikut adalah hasil *Paired Sample t-Test*

**Tabel 4.11**  
**Hasil Uji *Paired Sample t-Test***

| Paired Samples Test       |                    |                |                 |   |          |        |    |                 |
|---------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
|                           | Paired Differences |                |                 |   |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|                           | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |        |    |                 |
|                           |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1 pretest - posttest | -10.28571          | 8.80422        | 1.92124         | -14.29335                                 | -6.27808 | -5.354 | 20 | .000            |

Teknik pengujian yang digunakan adalah uji *t Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *SPSS versi 22* maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka kita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar selalu berhemat energi pada data *pretest* dan *posttest*. Jadi, dengan kata lain media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae.

## **B. Pembahasan**

### **1. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Menerapkan Media Interaktif Animasi pada Pembelajaran Selalu Berhemat Energi**

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata minat belajar tema selalu berhemat energi siswa kelas IV MIN Alehanuae sebelum menerapkan media interaktif animasi adalah 60,80 pada nilai *pretest*. Nilai siswa setelah pemberian

*pretest* masuk ke dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 42.86%. Penguasaan Konsep tema selalu berhemat energi yang belum menerapkan media interaktif animasi yang mendapatkan nilai pada kategori rendah cukup banyak. Hal ini dimungkinkan karena dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media, sehingga dapat saja membuat siswa tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran tersebut. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Hadi Soesanto, bahwa fasilitas berupa sarana dan prasarana di sekolah dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa.

Proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa menggunakan media, cenderung membuat siswa tidak tertarik. Ini terlihat pada saat sebelum menerapkan media interaktif, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, asik berbicara pada saat guru menjelaskan, tidak mengerjakan tugas, dan tidak memahami isi pembelajaran.

## **2. Minat Belajar Peserta Didik Sesudah Menerapkan Media Interaktif**

### **Animasi pada Pembelajaran Selalu Berhemat Energi**

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil minat belajar tema selalu berhemat energi siswa kelas IV MIN Alehanuae setelah menerapkan media interaktif animasi adalah 70,6 pada nilai *posttest*. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa minat belajar tema selalu berhemat energi siswa setelah menerapkan media interaktif animasi lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil minat belajar siswa kelas IV sebelum menerapkan media interaktif animasi yaitu 60,80. Nilai penguasaan konsep siswa setelah pemberian *post-test* pada

kelas IV dalam kategori sedang, yakni dengan persentase sebesar 76.2% dan peserta didik yang masuk ke dalam kategori tinggi yakni sebesar 4.76% dari keseluruhan peserta didik. Hal ini terjadi karena pada kelas IV setelah diterapkan media interaktif animasi terjadi proses pembelajaran yang lebih komunikatif dimana siswa menjadi tutor sebaya lebih bekerja sama dalam kelompoknya sehingga tim siswa lebih memahami materi.

Sehingga terjadi peningkatan penguasaan konsep karena siswa lebih dapat menggali potensinya sendiri serta menemukan jawaban sendiri melalui cara mengamati gambar yang telah dibagikan untuk diselesaikan bersama kelompoknya masing-masing. Siswa tertarik untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru dengan demikian mereka merasa tidak bosan, aktif, memahami media/gambar selalu berhemat energi yang telah diberikan untuk mereka amati sehingga penguasaan konsep ini siswa meningkat. Selain itu, guru turut serta dalam pengamatan yang dilakukan siswa. Sehingga jika ada kendala dalam penyelesaian soal dalam pembelajaran siswa dapat menanyakan langsung pada guru.

Hal ini di kuatkan oleh teori Azhar Arsyad mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan dan rangsangan keinginan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

### **3. Terdapat Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.**

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa untuk pengujian hipotesis digunakan uji-t dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen. Oleh karena itu sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalisasi bertujuan untuk melihat apakah data tentang minat belajar tidak menyimpang dari distribusi normal atau tidak sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Berdasarkan hasil analisis *One-Sample Kolmogorov-Smirnov pretest* data untuk kelas IV yang belum menggunakan media interaktif animasi maka diperoleh nilai  $p = 0,017$  untuk  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $p > \alpha$ . Ini berarti data skor hasil angket kelas IV yang belum menggunakan media interaktif animasi berdistribusi normal. Sedangkan hasil analisis data untuk protest kelas IV yang sudah menggunakan media interaktif aniamsi, diperoleh nilai  $p = 0,200$ . Untuk  $\alpha = 0,05$ , hal ini menunjukkan  $p > \alpha$ . Ini berarti data skor hasil angket kelas IV yang sudah menggunakan media interaktif animasi berdistribusi normal, sehingga data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variances*, diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,072$ , variable posttest (Y) berdasarkan pretest (X) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *posttest* homogen karena nilai signifikansi lebih besar dari nilai  $\alpha$  ( $0,072 > 0,05$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest berdasarkan pretest mempunyai varian yang sama. Hasil pengolahan dengan *SPSS versi 22*.

Teknik pengujian yang digunakan adalah uji *t Paired Sample t-Test* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *SPSS versi 22* maka diperoleh nilai  $\text{sig}$  (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka kita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar selalu berhemat energi pada data pretest dan posttest. Jadi, dengan kata lain media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata minat belajar tema selalu berhemat energi siswa kelas IV MIN Alehanuae sebelum menerapkan media interaktif animasi adalah 60,80 pada nilai *pretest*. Nilai siswa setelah pemberian *pretest* masuk ke dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 42,86%. Penguasaan Konsep tema selalu berhemat energi yang belum menerapkan media interaktif animasi yang mendapatkan nilai pada kategori rendah cukup banyak.
2. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil minat belajar tema selalu berhemat energi siswa kelas IV MIN Alehanuae setelah menerapkan media interaktif animasi adalah 70,6 pada nilai *posttest*. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa minat belajar tema selalu berhemat energi siswa setelah menerapkan media interaktif animasi lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil minat belajar siswa kelas IV sebelum menerapkan media interaktif animasi yaitu 60,80. Nilai penguasaan konsep siswa setelah pemberian *post-test* pada kelas IV dalam kategori sedang, yakni dengan persentase sebesar 52,38% dan peserta didik yang masuk ke dalam kategori tinggi yakni sebesar 42,85% dari keseluruhan peserta didik

3. Ada pengaruh signifikan Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dengan teknik pengujian yang digunakan adalah uji *Paired Sample t-Test*. Berdasarkan hasil pengolahan data dengan *SPSS versi 22* diperoleh nilai  $\text{sig (2-tailed)}$  sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka kita dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara minat belajar selalu berhemat energi pada data pretest dan posttest. Jadi, dengan kata lain media interaktif animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik kelas IV MIN Alehanuae.

#### **B. Saran**

1. Merujuk hasil penelitian ini, diharapkan para guru yang mengajar dapat melakukan pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran *interaktif animasi* agar siswa dapat menjalani pelajaran yang lebih menarik dan lebih bermakna.
2. Merujuk hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah agar dapat memfasilitasi diterapkannya media pembelajaran seperti media interaktif animasi sehingga guru mempunyai pilihan dalam mengajarkan suatu materi.
3. Merujuk hasil penelitian ini diharapkan peneliti selanjutnya agar meneliti materi lain dengan menggunakan Media Interaktif Animasi.



### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, M.Pd, Drs. Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. V; Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur*. Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arsyad Azhar, *Media Pengajaran*. Cet. I; Jakarta: PT. Grafindo Persada, 1997.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Dari, Wulan. *Perancangan Animasi Interaktif Edukatif Mengenal Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Siswa Taman Kanak-Kanak*. (1 Juni 2016).
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Mashaf Al-Qur'an Terjemahan*.
- Hidayatulloh , Agus, dkk. *Al-Quran Transliterasi Per Kata dan Terjemah Per Kata*. Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2011.
- Iskandarwassid, M.pd, Prof. Dr. *Strategi pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mastuhu. *Sistem Pendidikan Nasional Visioner*. Cet. I; Jakarta: 2007. Ngarojong, Nu. "Indikator Minat Belajar", *Official Website of Nu Ngarojong*. <http://suaranurangiru.wordpress.com> (1 Desember 2016).
- Muhibbin, Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Republik Indonesia. *Pembukaan UUD 1945*.
- Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Cet. I; Jakarta: Rajawali Pers, 2010.
- Safei, Muh. *Media Pembelajaran*. Makassar: Alauddin University Press, 2011.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*. Cet. II; Jakarta: CV Rajawali, 1990.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Cet. V; Jakarta: Rineka Cipta, 1988.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

Sofan, Amri dan Khoiru Ahmadi. *Proses Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cet. IX; Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Sudjana H. Djudju, *Manajemen Program Pendidikan Untuk Pendidikan Non Formal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Bandung: Falah Production, 2004.

Susanto, Hadi. "Minat Belajar Siswa", *Offical Website of Hadi Susanto* \.<http://bagawanabiyasa.wordpress.com/2013/05/12/minat-belajar-siswa/> (12 Desember 2016).

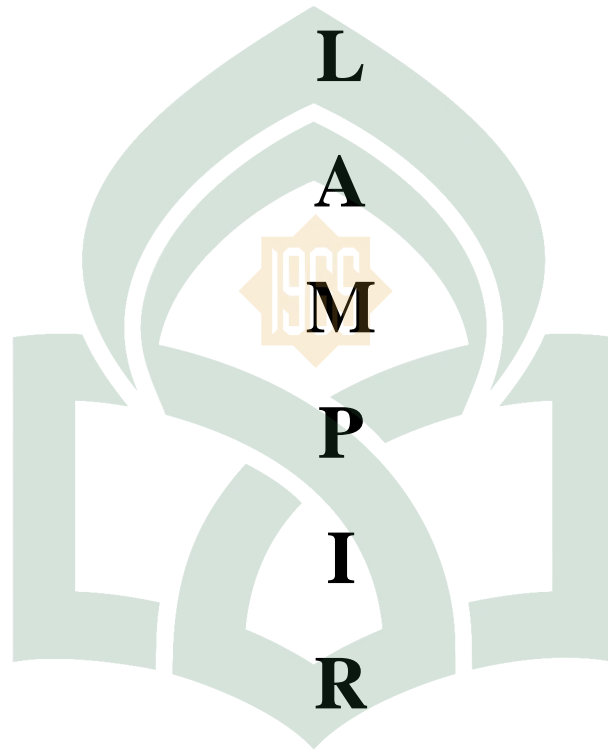
Sujanto, Agus. *Psikologi Umum*. Cet. II; Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

Torin. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Cet. II; Raja Grafindo Persada, 2006.

Walgito, Bimo. *Pengantar Psikologi Umum* . Cet. V; Yogyakarta: Andi, 2010.

Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Cet. XV; Yogyakarta: Media Abadi 2012.

Zaini, Hisyam.dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R

## Lampiran 1

### Uji Normalitas

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=pretest posttest  
/MISSING ANALYSIS.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

|                                  |                | pretest           | posttest            |
|----------------------------------|----------------|-------------------|---------------------|
| N                                |                | 21                | 21                  |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup> | Mean           | 60.0952           | 70.3810             |
|                                  | Std. Deviation | 5.28114           | 6.23279             |
| Most Extreme Differences         | Absolute       | .210              | .146                |
|                                  | Positive       | .210              | .097                |
|                                  | Negative       | -.199             | -.146               |
| Test Statistic                   |                | .210              | .146                |
| Asymp. Sig. (2-tailed)           |                | .017 <sup>c</sup> | .200 <sup>c,d</sup> |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

## Lampiran 2

### Uji Homogenitas

```
GET  
  FILE='C:\Users\Administrator\Documents\Untitled1  
sihaaaaaa.sav'.  
DATASET NAME DataSet1 WINDOW=FRONT.  
ONEWAY posttest BY pretest  
  /STATISTICS HOMOGENEITY  
  /MISSING ANALYSIS.
```

#### Test of Homogeneity of Variances

posttest

| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|-----|------|
| 2.724            | 5   | 12  | .072 |

### Lampiran 3

#### Uji t (Paired Sample t-Test)

T-TEST PAIRS=pretest WITH posttest (PAIRED)  
 /CRITERIA=CI (.9500)  
 /MISSING=ANALYSIS.

**Paired Samples Statistics**

|        |          | Mean    | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | pretest  | 60.0952 | 21 | 5.28114        | 1.15244         |
|        | posttest | 70.3810 | 21 | 6.23279        | 1.36011         |

**Paired Samples Correlations**

|        |                    | N  | Correlation | Sig. |
|--------|--------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 | pretest & posttest | 21 | -.164       | .478 |

**Paired Samples Test**

|        |                    | Paired Differences |                |                 |   |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|--------|----|-----------------|
|        |                    | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |        |    |                 |
|        |                    |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1 | pretest - posttest | -10.28571          | 8.80422        | 1.92124         | -14.29335                                 | -6.27808 | -5.354 | 20 | .000            |

M A K A S S A R

D

O

K

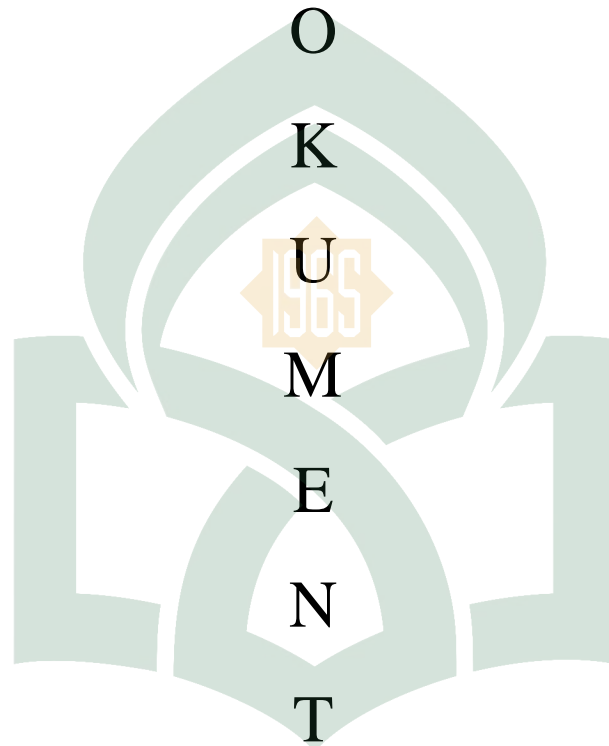
U

M

E

N

T



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALA UDDIN

MAKASSAR

I







KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Jalan: H. M. Yasin Limpo No. 36 Samata-Gowa Tlp. (0411) 424835 Fax 424836

**PENGESAHAN DRAFT SKRIPSI**

**No: 33/PGMI/VI/2017**

Nama : **NURFASIAH**  
Nim : **20800113077**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
Judul : **"Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai"**

Draft Mahasiswa yang bersangkutan telah disetujui oleh:

Pembimbing I

**Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.**  
**NIP.19550817199103 1 002**

Pembimbing II

**Jamilah, S.Si, M.Si.**  
**NIP.19760405200501 2 005**

Samata-Gowa, Kamis 15 Juni 2017

Disahkan oleh:

An. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Mengetahui:  
Ketua Jurusan/Prodi PGMI

**Dr. Muljono Damopolii, M.Ag.**  
**NIP. 19641110 19203 1 005**

**Dr. M. Shabir U., M.Ag.**  
**NIP. 19660928199303 1 002**

## PERSETUJUAN MENGHADIRI SEMINAR

Yang bertanda tangan di bawah ini, telah menerima naskah proposal skripsi Saudari **Nurfasihah** yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai”** dan menyatakan:

- a. Siap
- b. Tidak Siap

untuk hadir dalam Seminar Proposal Skripsi pada:

Hari/Tgl. : Kamis, 15 Juni 2017

Waktu : 14.00 - selesai

Tempat : Ruang Seminar Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

dengan alasan\*:

- a. ....
- b. ....
- c. ....

Adapun waktu yang memungkinkan saya hadir adalah\* hari ....., tanggal .....

Samata-Gowa, 15 Juni 2017

Pembimbing I,

  
**Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.**  
**NIP. 19550817199103 1 002**

### Keterangan:

\*Diisi bila berhalangan pada waktu yang telah ditetapkan;

\*Bila berhalangan hadir dan mengizinkan mahasiswa tetap melakukan seminar, diwajibkan menyampaikan kepada pembimbing yang lain.





**BERITA ACARA**

Pada hari ini, Kamis 15 Juni 2017 telah dilaksanakan seminar Draft Skripsi Mahasiswa di bawah ini:

Nama : **NURFASIAH**  
Nim : 20800113077  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jl. Mamoa Vc No.12  
Judul : **"Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran  
Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta  
Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara  
Kabupaten Sinjai"**

Dihadiri Oleh

Narasumber : 2 Orang

Demikian berita acara ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Samata-Gowa, 15 Juni 2017

Narasumber I

**Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.**  
NIP. 19550817199103 1 002

Narasumber II

**Jamilah, S.Si, M.Si.**  
NIP. 19760405200501 2 005

Mengetahui,

Ketua Jurusan/Prodi PGMI

**Dr. M. Shabir U., M.Ag.**  
NIP. 19660928199303 1 002

Keterangan:

1 (satu) rangkap untuk Ketua Jurusan

1 (satu) rangkap untuk Subag. Akademik

1 (satu) rangkap untuk yang bersangkutan



**SURAT KETERANGAN SEMINAR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

- |  |                        |
|--|------------------------|
| 1. <b>Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.</b> | : <b>Narasumber I</b>  |
| 2. <b>Jamilah, S.Si, M.Si.</b>         | : <b>Narasumber II</b> |

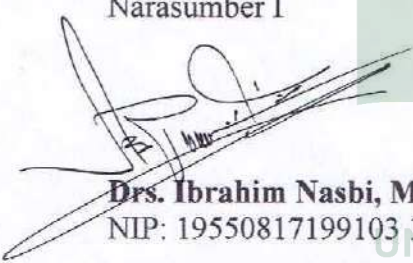
Nama : **Nurfasihah**  
Nim : **20800113077**  
Jurusan/Semester: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/VIII  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Judul : **“ Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran  
Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta  
Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara  
Kabupaten Sinjai”**

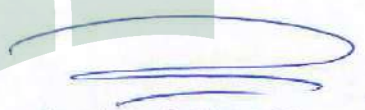
Yang bersangkutan telah menyajikan draftnya dalam seminar dan bimbingan draft serta telah memperbaikinya sesuai dengan hasil seminar dengan petunjuk dosen pembimbing pada saat seminar draft.

Samata-Gowa, Kamis 15 Juni 2017


Narasumber I

Narasumber II

  
**Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.**  
NIP: 19550817199103 1 002

  
**Jamilah, S.Si, M.Si.**  
NIP: 19760405200501 2 005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan/Prodi PGMI

  
**Dr. M. Shabir U., M.Ag.**  
NIP: 19660928 199303 1 002



## BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

HARI/TANGGAL : Kamis, 15 Juni 2017

WAKTU : 14.00 - selesai

### I. MAHASISWA

NAMA : NURFASIAH

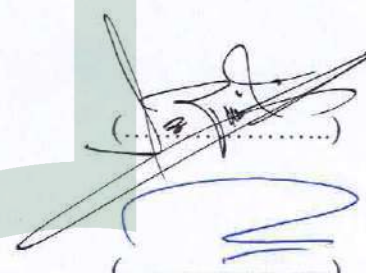
NIM : 208000113077

PRODI/KONS : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / IPA

JUDUL : "Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran  
Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta  
Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara  
Kabupaten Sinjai"

II. PEMBIMBING: 1. Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.

2. Jamilah, S.Si, M.Si.



Catatan:

1.

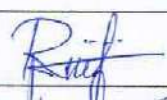

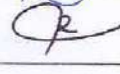

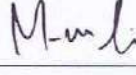
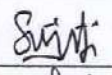
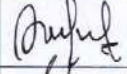
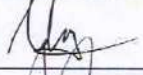

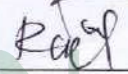




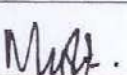
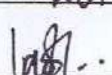
2.

3.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R

DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR DRAFT

Nama : NURFASIAH  
NIM : 20800113077  
Pembimbing : 1. Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.  
2. Jamilah, S.Si, M.Si.  
Hari/Tanggal : Kamis, 15 Juni 2017  
Tempat/Waktu :  
Judul Skripsi : "Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai"

| No  | Nama                 | NIM         | Jurusan | Tanda Tangan  |
|-----|----------------------|-------------|---------|---|
| 1.  | Rezki Indah Sari     | 20800113020 | PGMI    |    |
| 2.  | SITTI AUYAH          | 20800113022 | PGMI    |    |
| 3.  | Besse Ratu           | 20800113017 | PGMI    |   |
| 4.  | Huriah Syarifuddin   | 20800113021 | PGMI    |  |
| 5.  | MULIATI              | 20800114003 | PGMI    |  |
| 6.  | Sri Sunyati Ahmad Pu | 20800113024 | PGMI    |  |
| 7.  | Nur Berlianti K      | 20800113032 | PGMI    |  |
| 8.  | Megawati - P         | 20800113039 | PGMI    |  |
| 9.  | Munawir Anas         | 20800113039 | PGMI    |  |
| 10. | Rosmawati            | 20800113043 | PGMI    |  |
| 11. | TEGAR WIGATANTO      | 20800113018 | PGMI    |  |
| 12. | GULAIHA              | 20800113055 | PGMI    |  |
| 13. | Zakiah Bukhari       | 20800113058 | PGMI    |  |
| 14. | Rosmawati            | 20800113074 | PGMI    |  |
| 15. | Marnawati            | 20800113    | PGMI    |  |
| 16. | Irma Indriani        | 20800113054 |         |  |
| 17. |                      |             |         |   |
| 18. |                      |             |         |   |
| 19. |                      |             |         |   |
| 20. |                      |             |         |   |



|     |  |  |  |  |
|-----|--|--|--|--|
| 21. |  |  |  |  |
| 22. |  |  |  |  |
| 23. |  |  |  |  |
| 24. |  |  |  |  |
| 25. |  |  |  |  |
| 26. |  |  |  |  |
| 27. |  |  |  |  |
| 28. |  |  |  |  |
| 29. |  |  |  |  |
| 30. |  |  |  |  |
| 31. |  |  |  |  |

Samata – Gowa, Kamis 15 Juni 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Ibrahim Nasbi, M. Th.I.**

NIP: 19550817199103 1 002

**Jamilah, S.Si, M.Si.**

NIP: 19760405200501 2 005

Mengetahui :  
Ketua Prodi PGMI

**Dr. M. Shabir U., M. Ag.**

NIP: 196609281993 1 002

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus I : Jl. Sultan Alauddin No. 63 Makassar ☎ (0411) 868720, Fax. (0411) 864923  
Kampus II : Jl. H.M. Yasin Limpo No. 36, Romangpolong-Gowa ☎ Tlp./Fax. (0411) 882682

Nomor : T.1/ TL.00/4438/2017  
Sifat : Biasa  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Draft Skripsi  
Hal : *Permohonan Izin Penelitian Menyusun Skripsi*  
Kepada Yth.  
Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan  
C.q. Kepala UPT P2T BKPM Provinsi Sulawesi Selatan  
Di Tempat

Samata, 19 Juni 2017

*Assalamu Alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan identitas di bawah ini:

Nama : Nurfasihah  
NIM : 20800113077  
Semester/TA : VIII/2017/2018  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI.  
Alamat : Jl. Mamoa Vc Makassar

bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan judul skripsi:

***"Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN. Alehanuae Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai"***

Dengan Dosen Pembimbing:

1. Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I.
2. Jamilah, S.Si., M.Si

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa tersebut dapat diberi izin untuk melakukan penelitian di MIN. Alehanuae Kec. Sinjai Utara Kab. Sinjai dari Tanggal 19 Juni 2017 s.d. 19 Agustus 2017.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.



Wassalam

Rektor

Dean

Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.

NIP. 19730120 200312 1 001

Tembusan:

1. Rektor UIN Alauddin Makassar sebagai laporan
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip





PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 10555/S.01P/P2T/07/2017  
Lampiran :  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Sinjai

di-  
**Tempat**

Berdasarkan surat Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Nomor : T.1/TL.00/4438/2017 tanggal 19 Juni 2017 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **NURFASIAH**  
Nomor Pokok : 20800113077  
Program Studi : PGMI  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Muh. Yasin Limpo No. 36 Samata, Sungguminasa-Gowa

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV MIN ALEHANUAKE KEC. SINJAI UTARA KAB. SINJAI "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **19 Juli s/d 19 September 2017**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 18 Juli 2017

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU  
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu



**A. M. YAMIN. SE., MS.**  
Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Dekan Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar di Makassar;
2. Peringgal,





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 SINJAI

Jalan Tokka Kel. AlehanuaE Kec. Sinjai Utara  
Telp. (0482) 2700054 Faksimili .....Website .....

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B- 193/MI.21.19/02/PP/10/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala MIN 1 Sinjai menerangkan bahwa :

Nama : **NURFASIAH**  
NIM : 20800113077  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UINAM  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kab. Sinjai

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada MIN 1 Sinjai mulai tanggal 21 sampai 22 Agustus 2017.

Demikian Surat Keterangan ini dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 07 Oktober 2017  
Kepala MIN 1 Sinjai  
Hastuti S.Ag.M.Pd.I  
NIP. 6902141998032001







KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus I: Jl. St. Alauddin No.63 Makassar Telp. : (0411) 868720 Fax: (0411) 464923  
Kampus II: Jl. H.M. Yasin Lompo No.36 Samata-Gowa Telp./FAX : (0411) 882682

**HASIL UJIAN AKHIR PROGRAM STUDI**

Nomor: 587/PGMI/XI/2017

Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar menerangkan bahwa:

Nama : Nurfasihah  
NIM : 20800113077  
Tempat/Tgl Lahir : Sinjai, 16 April 1995

Program : Strata Satu (S1)  
Jurusan/Prodi : PGMI/IPA  
IPS : 3,52

| NO. | NAMA PENGUJI                | MATA UJIAN               | NILAI |       | TGL. UJIAN  | KET.  |
|-----|-----------------------------|--------------------------|-------|-------|-------------|-------|
|     |                             |                          | ANGKA | HURUF |             |       |
| 1.  | Dr. Hj. Mahirah B, M.Pd.I.  | Dirasah Islamiyah        | 3     | B     | 23-11 -2017 | Lulus |
| 2.  | Drs. M. yusuf Seknum, M.Si. | Ilmu Pendidikan Islam    | 80    | B     | 23- 11-2017 | Lulus |
| 3.  | Dr. Safei, M.Si.            | Metodologi Pengajaan IPA | 80    | B     | 22-11-2017  | Lulus |

Mahasiswa tersebut telah lulus Ujian Akhir Program Studi (Komprehensif) dan dinyatakan berhak untuk mengikuti Ujian Munaqasyah.

**Keterangan Nilai:**

A = 90 - 100 (Istimewa)  
B = 80 - 89 (Amat Baik)  
C = 70 - 79 (Baik)  
D = 60 - 69 (Cukup)  
E = 0 - 59 (Tidak Lulus)

Samata-Gowa, 23 November 2017

Ketua Jurusan/Prodi PGMI

Dr. M. Shabir U., M.Ag.  
NIP: 1966928199303



**FORMULIR PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI**

NOMOR : 591/ Pami/XI/2017

Nama lengkap : Nurfasihah  
Tempat Tanggal Lahir : Sinjai, 16 April 1995  
Alamat : Jln. Mamau Vc  
Suku bangsa : Bugis  
NIM : 20800113077  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran  
tema Selalu berhemat energi Terhadap Minat Belajar  
peserta didik kelas IV MIW Alharuoe Kecamatan Sinjai Utara  
Kabupaten Sinjai  
Nomor Sertifikat KKN : 594  
Nomor Sertifikat FIKIH : 1734 / PIBA CBP / 2013  
Bukti Pembayaran SPP : 1-9  
Nomor SK Pembimbing : 267 Tanggal : 22 Bulan : JUNI Tahun : 2016  
IPK Sementara : 3,82  $\Sigma$ sksN = IPKS sks  
Tgl. Persetujuan Pembimbing : 20 Bulan : 11 Tahun : 2017  
Dosen Penguji  
Ketua : M. Shabir U.  
Sekretaris : M. Yohani  
Penguji : 1). Dr. H. St. Syamsuddin, M.Pd  
2). Munirah, S.Ag, M.Ag.  
Pembimbing : 1). Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.  
2). Jamilah, S.Si., M.Si.  
U.A.P.S. (Komprehensif)  
Dirasah Islamiyah Dosen : Dr. Hj. Mahira B., M.Pd. Lulus Tgl. 23-11-2017  
Ilmu Pendidikan Islam Dosen : Drs. Muh. Yusuf Sekrum, M.Si Lulus Tgl. 23-11-2017  
Metode Peng. PPUI Dosen : Dr. Safer, M.Si Lulus Tgl. 22-11-2017

Samata, 29 November 2017

Disetujui Oleh :

Ketua Jurusan

Dr. M. Shabir U., M.Pd.  
NIP.

Mahasiswa

Nurfasihah  
NIM. 20800113077

Mengetahui,

An. Dekan

Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muljono Damopolii, M.Ag.

NIP. 19641110 199203 1 005





**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN ALAUDDIN MAKASSAR  
NOMOR: 30.13..... TAHUN 2017  
TENTANG  
PANITIA UJIAN/DEWAN MUNAQASY SKRIPSI**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR SETELAH:**

- Membaca** : Lembaran Persetujuan Pembimbing Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar a.n. **Nurfasihah**, NIM **20800113077**, dengan judul:  
**"Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai"**  
Tertanggal **20 November 2017** yang menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.
- Menimbang** : a. Bahwa untuk melaksanakan ujian skripsi dalam rangka penyelesaian studi mahasiswa tersebut di atas, dipandang perlu menetapkan Panitia/ Dewan Munaqisy.  
b. Bahwa mereka yang tersebut namanya dalam Keputusan ini dipandang cakap untuk melaksanakan tugas ujian/munaaqasyah skripsi tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
3. Peraturan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2005 tentang Perubahan Status IAIN Alauddin Makassar menjadi UIN Alauddin Makassar;  
4. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 20 Tahun 2014 tentang Statuta UIN Alauddin Makassar;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 25 Tahun 2013 jo Nomor 85 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Alauddin Makassar;  
6. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 200 Tahun 2016 tentang Pedoman Edukasi UIN Alauddin;  
7. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 203 Tahun 2017 tentang Penetapan Kalender Akademik UIN Alauddin Makassar Tahun Akademik 2017/2018.  
8. Daftar Isian Penggunaan Anggaran (DIPA) BLU Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Tahun Anggaran 2017

**MEMUTUSKAN**

- Pertama** : Mengangkat Panitia Ujian/Dewan Munaqisy Skripsi Saudara:  
**Nurfasihah**, NIM: **20800113077**;
- Kedua** : Panitia Ujian/Dewan Munaqisy bertugas untuk mempersiapkan dan melaksanakan ujian terhadap mahasiswa tersebut;
- Ketiga** : Segala biaya yang timbul akibat dikeluarkannya Keputusan ini dibebankan kepada Anggaran DIPA BLU UIN Alauddin Makassar Tahun Anggaran 2017 sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku;
- Keempat** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan/kesalahan di dalamnya akan diperbaiki sebagaimana mestinya;
- Kelima** : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Ditetapkan di : Samata-Gowa  
Pada tanggal : 24 November 2017

Dekan, //

Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.  
NIP 19730120 200312 1 001

LAMPIRAN: KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR  
NOMOR: 3013 TAHUN 2017

TENTANG

PANITIA UJIAN/DEWAN MUNAQISY SKRIPSI

A.n. Saudara/i **Nurfasihah**, NIM **20800113077**;

**Penanggung Jawab** : Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.

**Ketua** : Dr. M. Shabir U., M.Ag.

**Sekretaris** : Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag.

**Munafisy I** : Dr. Hj. St. Syamsudduha, M.Pd.

**Munafisy II** : Munirah, S.Ag., M.Ag.


**Pembimbing I** : Drs. Ibrahim Nasbi, M.Th.I.

**Pembimbing II** : Jamilah, S.Si., M.Si.

**Pelaksana** : Sardini Kadir, S.Pd.

Ditetapkan di : Samata  
Pada tanggal : 24 November 2017

Dekan, //

  
Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.  
NIP 19730120 200312 1 001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
M A K A S S A R



I

|                                     |   |               |           |
|-------------------------------------|---|---------------|-----------|
| 1. Nama Mahasiswa/NIM/Jurusan       | Nurfasihah  | 208001130771  | P6M1      |
| 2. Tempat, Tgl. Lahir/Jenis Kelamin | Singai  | 16 April 1995 | Perempuan |
| 3. Hari/Tgl. Ujian                  | Selasa, 28 November 2017  |               |           |
| 4. Judul Skripsi                    | Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran<br>tema selalu berhemat energi terhadap minat belajar<br>peserta didik kelas IV MIN Alharuqie Kecamatan Singai<br>Utara Kabupaten Singai |               |           |
| 5. Penanggung Jawab                 | Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.  |               |           |
| 6. Ketua/Sekretaris Sidang          | Dr. M. Shabir U. M. Ag. / Dr. Muhammad Yahdi M. Ag  |               |           |
| 7. Pembimbing                       | 1. Drs. Ibrahim Nashi M. Th. 2. Jamilah S. Si. M. Si  |               |           |
| 8. Penguji                          | 1. Dr. H. Syamsuddin, M. Pd. 2. Munirah S. Ag. M. Ag.   |               |           |

II

Hasil Ujian (Lingkari salah satunya yang sesuai)

a. Lulus tanpa perbaikan  
☒ b. Lulus dengan perbaikan  
 c. Belum lulus dengan perbaikan tanpa ujian ulang  
 d. Belum lulus dengan perbaikan dan ujian ulang

III

Keterangan Perbaikan:

- Perbaikan skripsi sesuai catatan dan hasil dialog penguji.

IV

**SURAT PERNYATAAN**

Pada hari ini Selasa Tgl. 28 Bulan 11 Tahun 2017. Saya nyatakan bahwa segala berkenaan dengan: a. Perbaikan skripsi; b. Ujian ulang; c. Penjilidan skripsi dan d. Penyerahan skripsi ke Fakultas. Saya akan selesaikan dalam jangka waktu 1 bulan 0 hari (tidak lebih dari satu bulan). Segala resiko yang timbul akibat keterlambatan adalah di luar tanggung jawab Pembimbing, Penguji, dan Fakultas. Oleh karena itu, konsekuensinya akan saya tanggung sendiri, termasuk menyeter 5 judul buku berbeda ke Prodi sesuai pasal 66 ayat 8 Pedoman Edukasi (SK Rektor UINAM No. 200 Tahun 2016)

Makassar, 28-11 2017  
Pemberi Pernyataan


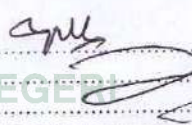
Nama Mahasiswa: Nurfasihah Tanda Tangan: 

Keterangan Surat Pernyataan: Lingkari salah satu poin a, b, c, dan d sesuai dengan kriteria kelulusan tersebut di atas (Kotak II) untuk dibacakan oleh mahasiswa.


V

Makassar, 28-11 2017

Tanda Tangan:

|                  |   |  |   |
|------------------|---|--|---|
| Penanggung Jawab | : |   | 1 |
| Ketua/Sekretaris | : |  | 2 |
| Penguji          | : |  | 3 |
| Pembimbing       | : |  | 4 |

VI

Keterangan hasil perbaikan:  
 Skripsi telah diperbaiki/diujikan ulang dan telah diterima oleh tim penguji pada Tgl. 12-12 2017  
 Tanda tangan tim penguji (1)  (2) 

VII

NILAI UJIAN: I. Bahasa : 3,2 Isi : 3,2 Metode : 3,2 Penguasaan : 3,0 = 3,1  
 Rata-rata :  
 II. Bahasa : 3,5 Isi : 3,25 Metode : 3,5 Penguasaan : 3,5 = 3,30  
 Tgl. Yudisium, 28 November 2017  

$$IPK = \frac{\sum s_{ksN}}{\sum s_{ks}} =$$

Alamat Mahasiswa:

Alamat Makassar : Jl. Manawa Uc Kode Pos :  
 No. Tlp./Hp. 085 209 900 271

Alamat daerah asal : Jl. Bongki  
 Kecamatan. Singai Utara Kab/Kota. Singai Provinsi Sulawesi Selatan  
 RT/RW : Kode Pos 9092612 No. Tlp./Hp. 085 209 900 271

Kotak No. 1 dan Alamat Mahasiswa diisi oleh mahasiswa yang bersangkutan sebelum ujian berlangsung. Satu lembar diserahkan ke Fakultas (Bag. Akademik) bersama skripsi yang telah dijilid dan setelah keterangan hasil perbaikan (pada kotak No. VI) ditandatangani oleh tim penguji.

## BIODATA



**Nama** : Nurfasihah  
**NIM** : 20800113077  
**Jurusan** : PGMI  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Tempat, Tanggal lahir** : Sinjai, 16 April 1995  
**Suku Bangsa** : Bugis  
**Alamat Sekarang** : Mamoa Vc  
**Asal Daerah** : Sinjai  
**Kelurahan/Desa** : Bongki  
**Kecamatan** : Sinjai Utara  
**Provinsi** : Sulawesi Selatan  
**IPK** : 3,50  
**E-mail** : syiha.bisma@gmail.com  
**No. handphone** : 0852 9948 0271  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Media Interaktif Animasi dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV MIN Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai





## RIWAYAT HIDUP

**Nurfasihah**, Lahir di Sinjai, 16 April 1995, merupakan anak kedua dari enam bersaudara buah hati dari Muh. Sofyan dan St. Dahlihah Penulis mengawali pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Perwanida III Kec. Sinjai Utara, Kab. Sinjai kemudian melanjutkan pendidikan sekolah dasar (SD) di SD 105 Bonto Kec. Sinjai Utara, Kab. Sinjai dan melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Neg. 3 Sinjai Utara Kec. Sinjai Utara, Kab. Sinjai. Kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Neg. 1 Sinjai Kec. Sinjai Utara, Kab. Sinjai. Setelah dinyatakan lulus pada tahun 2013, penulis melanjutkan pendidikannya ke Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sampai sekarang berada pada semester 9 (Sembilan) yang bertempat di Makassar sampai saat ini. Penulis baru-baru saja menyelesaikan kuliah kerja nyata (KKN) yang bertempat di desa Salassae Kec. Bulukumpa, Kab. Bulukumba. Penulis pun memiliki hobi belajar dan menyanyi.